SEGA - weltweit Erfolg mit interaktiver Unterhaltung

Der Unterhaltungs-Gigant

SEGA Enterprises Ltd., Tokio, gehört weltweit zu den führenden Anbietern von Hard- und Software für interaktiven Spielspaß und weist einen Umsatz von über 3 Mrd. US-Dollar auf. SEGA ist weltweit das einzige Unternehmen, das interaktive Hard- und Software sowohl für Spielhallen als auch für den Home-Entertainment Be-reich anbietet.

SEGA Deutschland

In Deutschland wird SEGA durch die SEGA-Gesellschaft für Videospiele mbH in Hamburg vertreten. Seit Dezember 1998 ist Thomas Zeitner General Manager von SEGA Deutschland. Zuvor war er als Sales Director im Unternehmen tätig. Den Schwerpunkt seiner Aufgaben legt Thomas Zeitner auf die Implementierung von Strukturen für den erfolgreichen Abverkauf der neuen Superkonsole Dreamcast™. Als Marketing Manager zeichnet Stefan Brandt seit Anfang 1998 verantwortlich für SEGA Hard- und Software, SEGA PC und die neue Superkonsole Dreamcast™. Als PR-Managerin fungiert seit Januar 1999 Tina Sakowsky.

Die Hardware

SEGA verfügt über langjährige Erfahrung bei der Herstellung von Spielautomaten, die bis heute einen Wettbewerbsvorteil von SEGA darstellen. Bei der Herstellung von Spielkonsolen für das Wohnzimmer sorgt SEGA seit 1983 für revolutionäre Premieren. 1989 wirbelte SEGA den Videospiele-Markt mit dem MEGA DRIVE auf, der ersten 16-Bit-Videospielkonsole, mit der das Unternehmen in Deutschland knapp 50 Prozent Marktanteil hielt. An diesen Erfolg knüpft SEGA mit der neuen Superkonsole Dreamcast™ wieder an. 1998 wurde Dreamcast™ in Japan veröffentlicht, 1999 wird die Superkonsole in den USA und in Europa auf dem Markt eingeführt. Mit der Superkonsole setzt SEGA einen neuen Standard in der digitalen Unterhaltung.

Die Software

Der Erfolg der SEGA-Geräte wäre ohne phantasievolle Spielideen nicht möglich. Innovative Kreativ-Teams in Japan, USA und Europa entwickelten Spieleklassiker wie *Virtua Fighter* oder *SEGA Rally*. An der Entwicklung von SEGA-Spielen arbeiten mehrere, mittlerweile legendäre Entwickler und Entwicklungs-Teams: AM 2, die Schöpfer von *Virtua Fighter*, AM 3, die Entwickler genialer Rennspiele wie *SEGA Rally* oder *Manx TT*, und natürlich der Vater des SEGA-Erfolges Yuji Naka, Erfinder von Sonic.

Damit auch die Besitzer von Multimedia-PCs in die Spielwelt von SEGA einsteigen können, veröffentlicht SEGA seit 1996 PC-CD-ROM-Versionen beliebter Spielhits wie *Sonic, SEGA Rally* oder *Virtua Fighter* für Windows 95. Dabei optimiert SEGA die Spiele für die neuesten Technologien, um die bestmögliche Performance und den größten Spielspaß zu gewährleisten.

Weitere Informationen:
Tina Sakowsky, SEGA Gesellschaft für Videospiele mbH, Tel. 040-22938-255 oder E-Mail sakowsky@sega.de

Ute Richter, MS&L International Public Relations GmbH, Tel. 06171 58 87-44 oder E-Mail urichter@mslpr.de

SEGA im Internet: http://www.sega.de oder http://www.dreamcast.de
http://www.sega.com oder http://www.sega-europe.com

Bitte senden Sie ein Belegexemplar direkt an MS&L, Ute Richter, Obere Zeil 2, 61440 Oberursel.